

**PERANCANGAN *MOTION GRAPHIC*  
TENTANG *INTERNET MEME***



**PERANCANGAN**

**Oleh:**

**Yafi Giya Nuur Yahya**

**NIM: 1610216124**

**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA INSTITUT SENI  
INDONESIA YOGYAKARTA**

**2021**

**PERANCANGAN *MOTION GRAPHIC*  
TENTANG *INTERNET MEME***



**PERANCANGAN**

**Yafi Giya Nuur Yahya**

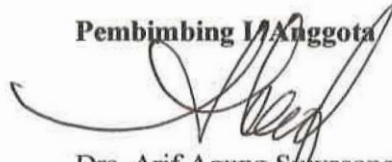
**NIM: 1610216124**

**Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai  
salah satu syarat untuk memperoleh  
gelar sarjana S-1 dalam bidang  
Desain Komunikasi Visual  
2021**

Tugas Akhir Perancangan yang berjudul:

**PERANCANGAN MOTION GRAPHIC TENTANG INTERNET MEME** diajukan oleh Yafi Giya Nuur Yahya, NIM. 1610216124, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta (kode prodi: 90241), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 11 Januari 2021 dan telah dinyatakan memenuhi syarat untuk diterima.

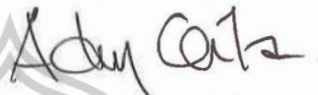
**Pembimbing I / Anggota**



Drs. Arif Agung Suwasono, M.Sn.

NIP. 19671116 199303 1 001 / NIDN. 0016116701

**Pembimbing II / Anggota**



Aditya Utama, S.Sos., M.Sn.

NIP. 19840909 201404 1 001 / NIDN. 0009098410

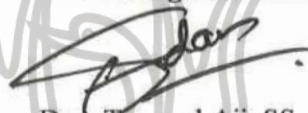
**Cognate / Anggota**



Andi Haryanto, S.Sn., M.Sn.

NIP. 19801125 200812 1 003 / NIDN. 0025118007

**Ketua Program Studi / Ketua / Anggota**



Daru Tunggal Aji, SS., M.A.

NIP. 19870103 201504 1 002 / NIDN. 0003018706

**Ketua Jurusan / Ketua**



Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.

NIP. 19801125 200812 1 003 / NIDN. 0025118007

Mengetahui,

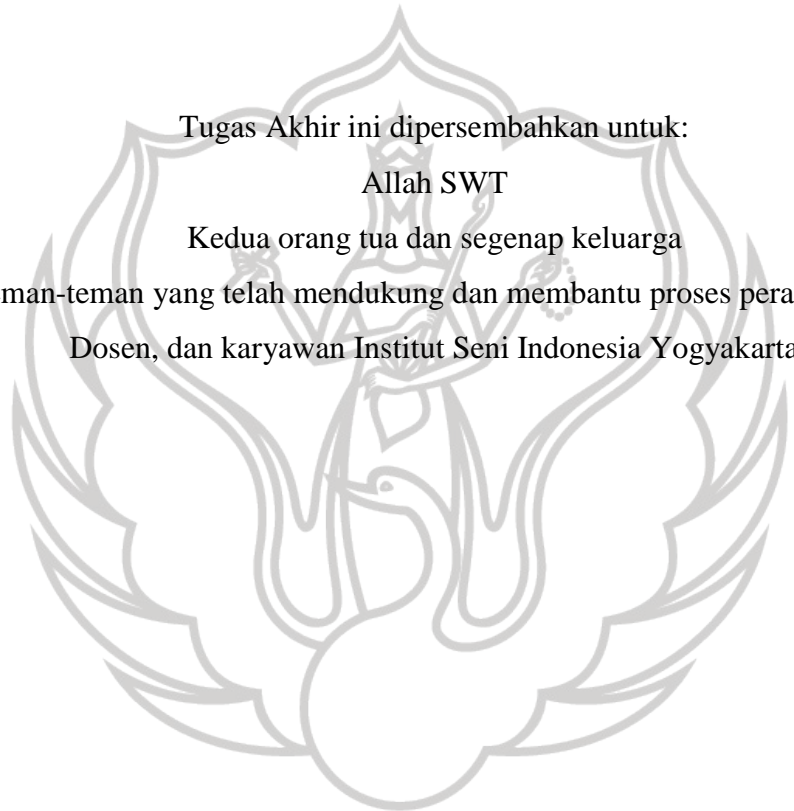
**Dekan Fakultas Seni Rupa**

**Institut Seni Indonesia Yogyakarta**



Dr. Timbul Raharjo, M.Hum.

NIP. 19691108 199303 1 001 / NIDN. 0008116906



Tugas Akhir ini dipersembahkan untuk:  
Allah SWT  
Kedua orang tua dan segenap keluarga  
Teman-teman yang telah mendukung dan membantu proses perancangan  
Dosen, dan karyawan Institut Seni Indonesia Yogyakarta

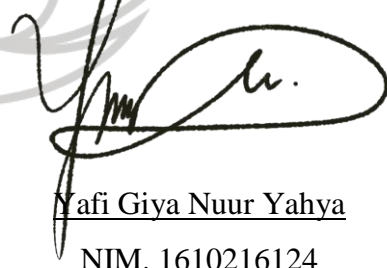


## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas hikmah dan karunia-Nya sehingga Tugas Akhir yang berjudul “PERANCANGAN MOTION GRAPHIC TENTANG INTERNET MEME” dapat terselesaikan sebagai syarat memenuhi drajat strata satu pada program studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Perancangan ini dilakukan sebagai upaya memberikan informasi serta wawasan kepada pembuat, pengguna, dan penyebar *internet meme* yang ingin mengetahui lebih jauh tentang definisi *internet meme*. Dengan adanya perancangan ini diharapkan dapat meningkatkan tingkat literasi masyarakat mengenai *internet meme* meliputi cara komunikasi, keunikan, resiko atau dampaknya sehingga menjadi bekal dalam membuat, menggunakan, dan menyebarkan *internet meme*.

Penulis menyadari dalam perancangan ini masih didapati kekurangan dan kelemahan di dalamnya. Oleh sebab itu, selaku penulis mengharapkan kritik serta saran guna membangun dan menyempurnakan kemampuan penulis dalam melakukan perancangan serupa di masa mendatang. Semoga dengan adanya perancangan Tugas Akhir ini dapat menambah wawasan, dan bermanfaat bagi semua pihak yang memerlukannya. Akhir kata penulis ucapkan terima kasih.

Yogyakarta, 24 Januari 2021



Yafi Giya Nuur Yahya  
NIM. 1610216124

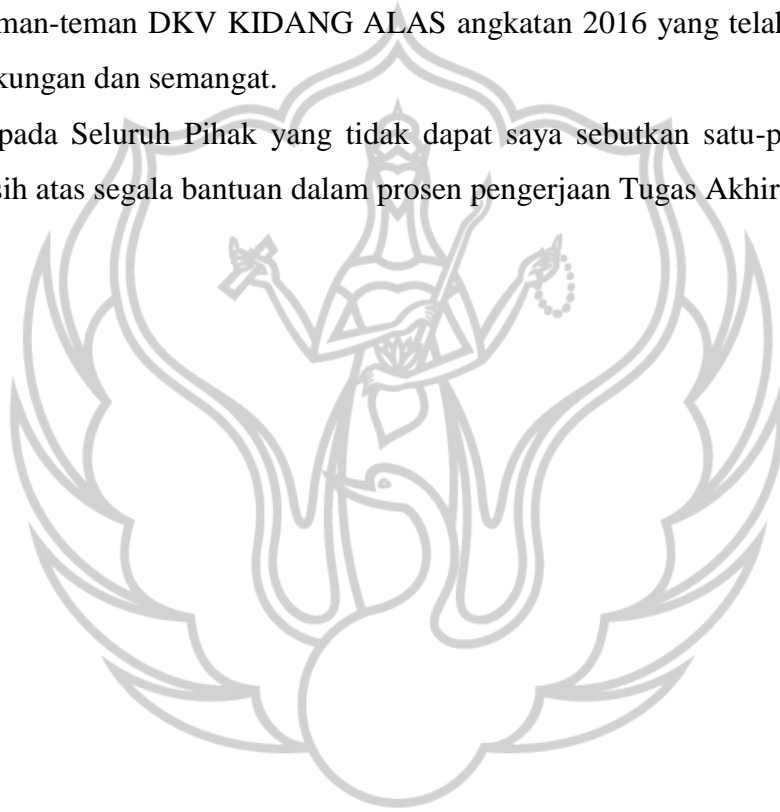


## UCAPAN TERIMA KASIH

Terselesaikannya perancangan Tugas Akhir ini tidak lepas dari dukungan, dan bantuan berupa ilmu, kritik, dan saran dari berbagai pihak. Untuk itu penulis mengucapkan rasa terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Bapak Dr. Timbul Raharjo, M.Hum. selaku Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Bapak Drs. Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A., selaku Ketua Jurusan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Bapak Daru Tunggal Aji, SS., MA., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Jurusan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Bapak Drs. Arif Agung Suwasono, M.Sn. selaku Pembimbing I yang telah meluangkan waktu dalam memberikan saran serta masukan dalam pengerjaan Tugas Akhir.
6. Bapak Aditya Utama, S.Sos., M.Sn. selaku Pembimbing II yang telah meluangkan waktu dalam memberikan saran serta masukan dalam pengerjaan Tugas Akhir.
7. Bapak Andi Haryanto, S.Sn., M.Sn. selaku Cognate yang telah memberikan saran dan masukan tambahan selama proses pengujian Tugas Akhir.
8. Indiria Maharsi, S.Sn., M.Sn. selaku dosen wali yang telah memberikan pengarahan dan nasehat selama berkuliah di Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
9. Kedua orang tua saya yang telah memberikan dukungan dari doa hingga semangat sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan dengan baik dan tepat waktu.
10. Rachmi Lelli Fitriyana yang telah membantu proses penyusunan naskah *storyline* pada perancangan motion graphic dan pengambilan suara I.
11. Adi Wedar Sukondo yang telah memberikan saran dalam pengerjaan karya Tugas Akhir serta membantu proses pengambilan suara II dan penyusunan storyboard.

12. Feri Dwi Awimbo yang telah memberikan dukungan teknis dalam pengerjaan karya Tugas Akhir.
13. Segenap keluarga besar tenaga pengajar Program Studi Desain Komunikasi Visual Jurusan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta atas ilmu yang bermanfaat yang telah diberikan.
14. *Staff/* karyawan yang bertugas di Program Studi Desain Komunikasi Visual Jurusan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
15. Segenap keluarga yang telah memberikan dukungan selama proses perancangan Tugas Akhir.
16. Teman-teman DKV KIDANG ALAS angkatan 2016 yang telah memberikan dukungan dan semangat.
17. Kepada Seluruh Pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu-persatu, terima kasih atas segala bantuan dalam prosen pengerjaan Tugas Akhir ini.





## PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Yafi Giya Nuur Yahya

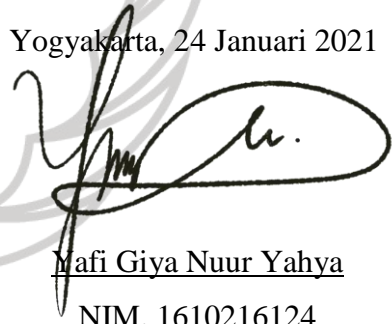
NIM : 1610216124

TTL : Yogyakarta, 2 Maret 1997

Alamat: Kembaran, RT 07, No. 117, Tamantirta, Kasihan, Bantul, D.I.Yogyakarta

Menyatakan bahwa karya Tugas Akhir saya yang berjudul “PERANCANGAN MOTION GRAPHIC TENTANG INTERNET MEME” ini asli karya saya sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar kesarjanaan S-1 pada Program Studi Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia. Pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan jika pernyataan ini tidak sesuai dengan kenyataan, maka saya bersedia untuk bertanggungjawab.

Yogyakarta, 24 Januari 2021



Yafi Giya Nuur Yahya

NIM. 1610216124

## PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Yafi Giya Nuur Yahya

NIM : 1610216124

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni Rupa

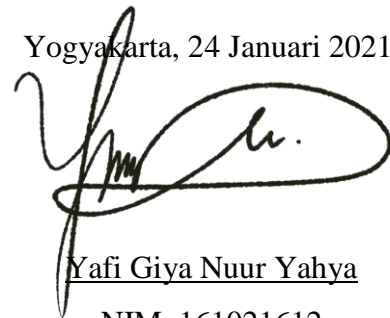
Jenis : Tugas Akhir Perancangan

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, saya menyerahkan kepada UPT Perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta, karya Tugas Akhir perancangan yang berjudul “PERANCANGAN MOTION GRAPHIC TENTANG INTERNET MEME”. Dengan ini menyatakan, bahwa saya menyetujui untuk:

1. Memberikan hak bebas royalti kepada UPT Perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta atas penulisan karya ilmiah saya, demi pengembangan ilmu pengetahuan.
2. Memberikan hak dan izin untuk menyimpan, mengalihkan dalam wujud media yang lain, mengolah dalam bentuk database, mendistribusikan, serta mempublikasikannya melalui internet dan atau media lain untuk kepentingan akademis kepada UPT Perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan semoga dapat digunakan sebagaimana semestinya.

Yogyakarta, 24 Januari 2021



Yafi Giya Nuur Yahya

NIM. 161021612

## ABSTRAK

### PERANCANGAN MOTION GRAPHIC TENTANG INTERNET MEME

Oleh: Yafi Giya Nuur Yahya

*Internet meme* kini masih terus digunakan sebagai salah satu alternatif dalam menyampaikan ide, gagasan, opini, maupun respon di dunia maya melalui jaringan *internet*. Penyebaran *internet meme* yang kian masif, didukung dengan munculnya berbagai situs maupun sosial media berbasis *internet* sebagai tempat dan wadah penyebarannya. Namun karena semakin banyaknya *internet meme* yang tersebar, *internet meme* menjadi *mainstream* dan mulai kehilangan nilai esensinya. Untuk itu masyarakat perlu diberikan informasi danawasannya terhadap *internet meme* supaya dapat memaksimalkan penggunaanya dengan memahami bentuk, kelebihan, dampak maupun resiko suatu *internet meme*.

Berdasarkan hal tersebut maka dilakukan perancangan *motion graphic* guna menjabarkan seluk-beluk *internet meme* yang meliputi definisi, sejarah, bentuk dan dampaknya. Hasil karya perancangan *motion graphic* nantinya dapat membantu memberikan informasi kepada masyarakat dengan cara lebih santai dan menghibur.

Kata Kunci: *Internet, meme, internet meme, motion graphic*

## **ABSTRACT**

### **DESIGNING A GRAPHIC MOTION ABOUT INTERNET MEME**

*By: Yafi Giya Nuur Yahya*

*Internet memes still used as an alternative in conveying ideas, comments, thoughts, opinions, and responses in virtual media via the internet network. The spread of internet memes has become increasingly massive, supported by the emergence of various sites and social media based on internet as a place and medium for dissemination. However, due to the increasing number of popular internet memes, internet memes have become mainstream and are starting to lose their essential value. For this reason, the public needs to be given information and insights about internet memes in order to maximize their use by understanding the form, advantages, impacts and risks of an internet meme.*

*Based on these reasons, a motion graphic design was carried out to describe the intricacies of internet memes including definition, history, form and impact. motion graphic design works later can help provide information to the public in a more relaxed and entertaining form.*

*Keywords: Internet, meme, internet meme, motion graphic*

## DAFTAR ISI

JUDUL .....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	iii
HALAMAN MOTIVASI.....	iv
KATA PENGANTAR .....	v
UCAPAN TERIMA KASIH.....	vi
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA .....	viii
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH .....	ix
ABSTRAK .....	x
ABSTRACT.....	xi
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xv
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	3
C. Batasan Masalah .....	4
D. Tujuan Perancangan.....	4
E. Manfaat Perancangan.....	4
F. Definisi Operasional .....	5
G. Metode Perancangan.....	5
H. Skematika Perancangan .....	7
<b>BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA .....</b>	<b>8</b>
A. Identifikasi Data.....	8
1. Tinjauan <i>Internet Meme</i> .....	8
2. Tinjauan <i>Motion Graphic</i> .....	26
3. Tinjauan Desain .....	34
B. Analisis Data.....	39
C. Kesimpulan .....	42

<b>BAB III KONSEP PERANCANGAN .....</b>	<b>43</b>
A. Tujuan Komunikasi .....	43
B. Strategi Komunikasi .....	43
C. Konsep Media .....	44
1. <i>Target Audience</i> .....	44
2. Tujuan Media .....	45
3. Strategi Media .....	45
D. Konsep Kreatif .....	47
1. Tujuan Kreatif .....	47
2. Strategi Kreatif .....	47
3. Program Kreatif .....	50
4. Penjabaran Media Pendukung .....	61
<b>BAB IV VISUALISASI .....</b>	<b>62</b>
A. Aset Visual .....	62
1. <i>Internet Meme</i> .....	62
2. Tokoh yang Berpengaruh .....	70
3. Cover Buku <i>The Selfish Gene</i> .....	71
4. Logo <i>Website 4chan</i> dan <i>Reddit</i> .....	71
5. Gambar GIF dan Potongan Video .....	72
6. Lain-lain .....	73
B. Studi Visual .....	77
1. Studi <i>Texture</i> .....	77
2. Studi Warna .....	78
3. Studi Tipografi .....	78
4. Studi Visual Ilustrasi .....	79
C. Storyboard .....	80
D. Snapshot Karya .....	93
E. Proses Produksi .....	105
F. Publikasi Karya .....	107
G. Media Pendukung Instagram/Youtube Story .....	108



<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>110</b>
A. Kesimpulan.....	110
B. Saran .....	113
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>114</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>122</b>



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1. Bagan skematika perancangan .....	7
Gambar 2.1. Richard Dawkins .....	8
Gambar 2.2. Contoh <i>internet meme</i> ‘It does not simply’ .....	13
Gambar 2.3. <i>internet meme</i> ‘Dancing with the Baby’ .....	15
Gambar 2.4. Penggunaan konsep <i>emoticon</i> Scott E. Falman.....	16
Gambar 2.5. Variasi <i>emoticon</i> awal .....	16
Gambar 2.6. Potongan gambar adegan game ‘Zero Wing’ .....	17
Gambar 2.7. Dokumentasi <i>internet meme</i> ‘All base belong to us’ .....	18
Gambar 2.8. 4chan .....	18
Gambar 2.9. Struktur <i>image macro</i> dan contohnya .....	20
Gambar 2.10. Contoh <i>snowclone</i> pada <i>internet meme</i> .....	20
Gambar 2.11. Contoh <i>internet meme</i> ‘advice animal’ .....	21
Gambar 2.12 Contoh <i>exploitable meme</i> .....	21
Gambar 2.13. Diagram usia pengguna media sosial 9gag .....	22
Gambar 2.14. Diagram <i>internet meme</i> sebagai konsumsi harian di 9gag.....	23
Gambar 2.15. Pilihan rata-rata topik <i>internet meme</i> di 9gag .....	24
Gambar 2.16. Paslon fiktif Nurhadi-Aldo.....	26
Gambar 2.17. Contoh <i>Storyboard</i> .....	32
Gambar 2.18. Grafik rata-rata pemirsa bertahan dengan durasi suatu video ....	33
Gambar 2.19. Jenis huruf .....	39
Gambar 3.1. Tangkapan layar dari video ‘The British Museum is full of <i>stolen artifacts</i> ’ .....	50
Gambar 3.2. Tangkapan layar dari video ‘Reality’ (collage motion) .....	51
Gambar 3.3. Tangkapan layar dari video ‘Bud On Fire   ESPN NBA Finals’..	51
Gambar 3.4. <i>Tone</i> warna .....	51
Gambar 3.5. <i>Typeface</i> .....	52
Gambar 4.1. <i>Internet meme</i> Susi Pudjiastuti.....	62
Gambar 4.2. <i>Internet meme</i> sinetron TV Indonesia .....	62
Gambar 4.3. <i>Internet meme</i> Three Headed Dragon .....	62
Gambar 4.4. <i>Internet meme</i> What if.....	63

Gambar 4.5. <i>Internet meme</i> Ozon Salute .....	63
Gambar 4.6. <i>Internet meme</i> Drake .....	63
Gambar 4.7. <i>Internet meme</i> Budi Setyawan.....	64
Gambar 4.8. <i>Internet meme</i> Master Chef .....	64
Gambar 4.9. <i>Internet meme</i> Richard Dawkins .....	64
Gambar 4.10. <i>Internet meme</i> Raptor .....	64
Gambar 4.11. <i>Internet meme</i> Woman Yelling at Cat.....	65
Gambar 4.12. <i>Internet meme</i> Thanks a lot!.....	65
Gambar 4.13. <i>Internet meme</i> Donald Trump .....	65
Gambar 4.14. <i>Internet meme</i> 1cak .....	65
Gambar 4.15. <i>Internet meme</i> Jokowi-Prabowo.....	66
Gambar 4.16. <i>Internet meme</i> Setya Novanto .....	66
Gambar 4.17. <i>Internet meme</i> Donald Trump lol Face .....	66
Gambar 4.18. <i>Internet meme</i> Setya Novanto .....	66
Gambar 4.19. <i>Internet meme</i> Pemilu.....	67
Gambar 4.20. <i>Internet meme</i> Saudara Pengadu .....	67
Gambar 4.21. <i>Internet meme</i> Is This a Pigeon? .....	67
Gambar 4.22. Kasus <i>internet meme</i> Bupati Malang .....	67
Gambar 4.23. <i>Internet meme</i> Grafik Covid-19 .....	68
Gambar 4.24. <i>Internet meme</i> konferensi pers Covid-19 Indonesia.....	68
Gambar 4.25. Karakter <i>Rage Comic</i> .....	69
Gambar 4.26. <i>Rage Comic</i> Pepe The Frog.....	69
Gambar 4.27. <i>Internet meme</i> <i>Rage Comic</i> .....	70
Gambar 4.28. Foto Richard Dawkins.....	70
Gambar 4.29. Foto Scott E. Fahlman .....	70
Gambar 4.30. Cover buku <i>The Selfish Gene</i> .....	71
Gambar 4.31. Logo 4chan.....	71
Gambar 4.32. Logo Reddit.....	71
Gambar 4.33. <i>Internet meme</i> GIF ‘ <i>Dancing With the Babies</i> ’ .....	72
Gambar 4.34. <i>Internet meme</i> GIF ‘ <i>Hamster Dance</i> ’ .....	72
Gambar 4.35. Potongan video Richard Dawkins menjelaskan <i>memes</i> .....	72
Gambar 4.36. Potongan film <i>Lord Of The Rings</i> .....	72

Gambar 4.37. Potongan video <i>Coffin Dance / Dancing Pallbearers</i> .....	73
Gambar 4.38. Style Berpakaian .....	73
Gambar 4.39. Gestur Tangan Menulis 1 .....	73
Gambar 4.40. Gestur Tangan Menulis 2 .....	74
Gambar 4.41. Gestur Tangan Menulis 3 .....	74
Gambar 4.42. Koran Seru! YA .....	74
Gambar 4.43. Koran SINDO 1 .....	75
Gambar 4.44. Koran SINDO 2.....	75
Gambar 4.45. Koran TIMES INDONESIA .....	75
Gambar 4.46. Koran TEMPO 1 .....	76
Gambar 4.47. Koran TEMPO 2 .....	76
Gambar 4.48. Koran Tribun Medan.....	76
Gambar 4.49. <i>Watercolor brush texture</i> .....	77
Gambar 4.50. <i>Halftone brush texture</i> .....	77
Gambar 4.51. <i>Tone</i> warna perancangan.....	78
(Gambar 4.52. Studi tipografi dengan menggunakan <i>typeface</i> IowanOldSt BT (atas) dan Impact (bawah).....	78
Gambar 4.53. Ilustrasi karakter silhouette .....	79
Gambar 4.54. Ilustrasi kolase 1 .....	79
Gambar 4.55. Ilustrasi kolase 2.....	80
Gambar 4.56. Ilustrasi kolase 3.....	80
Gambar 4.57. Proses pembuatan ilustrasi dan komposisi.....	105
Gambar 4.58. Proses komposisi dan animasi.....	105
Gambar 4.59. Proses editing audio .....	106
Gambar 4.60. Proses editing dan finishing .....	106
Gambar 4.61. Publikasi di Youtube .....	107
Gambar 4.62. Publikasi dengan instagram stories .....	107
Gambar 4.63. Media Pendukung 1 .....	108
Gambar 4.64. Media Pendukung 2.....	108
Gambar 4.65. Media Pendukung 3.....	109
Gambar 4.66. Media Pendukung 4.....	109

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pada era majunya media komunikasi digital istilah *meme* merupakan suatu kata yang tidak asing. Ketika mendengar kata *meme* yang terbayang dalam pikiran merupakan sebuah gambar dengan teks di dalamnya yang menyampaikan suatu gagasan atau makna tertentu yang pada umumnya bersifat humor.

*Meme* sebagai sebuah gagasan, ide, atau perilaku yang yang tersebar dari orang ke orang lainnya melalui imitasi/tiruan sehingga dapat membentuk budaya (Ricard Dawkins, 1976). Artinya adalah sesuatu yang sedang menjadi tren dan selanjutnya ditiru atau diimitasi bisa dikatakan merupakan sebuah *meme*. Berdasarkan pengertian tersebut maka sebenarnya *meme* yang selama ini umum dikenal masyarakat merupakan percabangannya yang disebut sebagai *internet meme*.

Populernya *internet meme* yang diketahui masyarakat didukung dengan pesatnya kemajuan teknologi yang menciptakan berbagai media dalam berkomunikasi melalui jaringan *internet*, seperti melalui facebook, whatsapp, twitter, instagram, *website*, bahkan sampai ada beberapa aplikasi yang mengkhususkan sebagai wadah untuk berbagi meme seperti 9gag, imgur, dsb. Selain itu *meme* menjadi populer di masyarakat karena bisa memiliki banyak makna seperti humor, sarkasme, sindiran, ekspresi perasaan, yang mewakili pengguna media sosial sehingga diterima dan bisa dibagikan lagi kepada pengguna lainnya.

“Menjadi populer karena *meme* bisa menjadi bahan lelucon, sindiran, ekspresi perasaan pengguna di dunia maya.” Tulis Ahmad Luthfi dalam artikel yang dimuat di [techno.okezone.com](http://techno.okezone.com) pada tanggal 25 Februari 2015.

Pengguna *internet meme* mayoritas usia remaja hingga dewasa. Dimulainya dari usia remaja karena pada usia tersebut dianggap sudah memiliki kematangan dalam beropini.

Sebagian orang menggunakan *internet meme* sebagai promosi atau kampanye, ada pula yang menggunakan *internet meme* sebagai konten untuk mencari pengikut di media sosial untuk memperbesar akun dan mendapatkan keuntungan dengan iklan yang masuk.

Konten dari *internet meme* cukup banyak ditemukan adalah seperti potongan gambar atau video lucu, *internet meme* bertema isu sosial, politik, quote, fakta, serta masih banyak lainnya. Konten tersebut menjadi *internet meme* karena menarik perhatian, komentar, dapat diterima, yang selanjutnya ditiru dan disebarakan melalui jaringan *internet*. Bentuk *internet meme* dikemas dalam bermacam format seperti bentuk video pendek yang berupa potongan dari video, ilustrasi, foto, teks,, ataupun animasi GIF.

Adanya *internet meme* secara tidak langsung juga memberikan berbagai dampak terhadap masyarakat. Misalnya adalah cara konsumsi informasi di *internet* atau sosial media, *internet meme* menyuguhkan sudut pandang baru dalam mengolah dan membagikan sebuah informasi. *Internet meme* seringkali berkaitan dengan sesuatu kejadian atau topik yang sedang ramai diperbincangkan. Selain itu adanya rasa bebas untuk berekspresi dan beropini melalui *internet meme* merupakan alasan kenapa begitu banyak digemari masyarakat karena dengan memiliki unsur ide, gagasan, kreatifitas didalamnya.

Karena sifatnya yang bebas *internet meme* bisa memberikan pengaruh negatif ataupun positif bagi masyarakat. *Meme* bersifat positif dalam perkembangan proses kreatif masyarakat dalam berkomunikasi karena membuka wawasan, menambah pengetahuan baru. Belakangan *internet meme* juga dapat dimanfaatkan sebagai media promosi, kampanye. Sedangkan dampak negatifnya yaitu bisa menimbulkan kebencian, pencemaran nama baik atau fitnah.

Melihat perkembangan *internet meme* tersebut maka diperlukan pengetahuan bagi yang membuat, menggunakan ataupun yang menyebarkan *internet meme* untuk memahami seperti latar belakang *internet meme*, dampak yang ditimbulkannya, peranan di perkembangan media sosial, serta unsur-unsur yang terkandung dari *internet meme* tersebut.



Adanya pemahaman mengenai *internet meme* ini diharapkan setidaknya bisa tahu betul maknanya sebagai dasar wawasan ketika melihat, membuat, menggunakan *internet meme*. Sehingga ketika ingin menciptakan ataupun membagikan sebuah *internet meme* akan ada pengetahuan dari segi nilai dan dampaknya.

Sangat penting untuk untuk memahami *internet meme* bagi yang menggunakan, membuat atau yang membagikannya. Salah menggunakan *internet meme* juga bisa pula berujung hukuman pidana karena sebenarnya dalam melakukan komunikasi di media sosial di Indonesia sudah diatur dalam pasal-pasal dalam UU Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE).

Sebagai upaya untuk memberikan informasi dan pemahaman tentang *internet meme* kepada masyarakat khususnya dengan pengguna, pembuat dan penyebar *internet meme* maka diperlukan perancangan yang tepat untuk dapat menarik perhatian. Pertimbangan media juga memperhatikan bagaimana informasi yang disajikan akan dapat mudah dan cepat untuk dipahami namun juga memiliki cakupan data yang luas. Melalui pengamatan tersebut salah satu media yang dipilih adalah melalui *motion graphic* karena sesuai dengan perihal yang dibutuhkan. Nantinya hasil perancangan akan dipublikasikan di akun sosial seperti youtube, instagram, atau media sosial lainnya dengan format yang memungkinkan untuk membagikan hasil perancangan ini.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah maka rumusan masalah adalah bagaimana menciptakan sebuah *motion graphic* supaya dapat memberikan edukasi tentang *internet meme* kepada penggunanya?

### C. Batasan Masalah

1. Perancangan *motion graphic* akan membicarakan internet meme secara definitif
2. Hasil akhir dari Tugas Akhir ini adalah video *motion graphic*.
3. Perancangan ditujukan kepada masyarakat yang menggunakan sebagai *internet meme* sebagai media komunikasi.

### D. Tujuan Perancangan

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah melalui pembatasan maka tujuan penelitian adalah untuk:

1. Memberikan pemahaman kepada masyarakat khususnya penggemar atau pengguna *internet meme* sebagai pemahaman dasar ketika melihat, menggunakan, membuat dan menyebarkannya.
2. Bagaimana cara untuk mengkonstruksi/membuat sebuah *internet meme*.
3. Mampu menciptakan video *motion graphic* yang dapat memberikan informasi kepada masyarakat.

### E. Manfaat Perancangan

Manfaat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Perancang

Diharapkan dengan melakukan perancangan ini dapat menciptakan sebuah video *motion graphic* yang sesuai serta menjadi bahan referensi untuk perancangan serupa di kemudian hari.

2. Masyarakat

Memberikan sebuah pengertian kepada masyarakat tentang apa yang disebut *meme* sesungguhnya di mana memiliki makna yang lebih rinci.

3. Institusi

Sebagai bahan masukan bagi Institusi dan menjadi bahan kajian untuk mahasiswa yang membutuhkan, serta menambah sumber referensi kepustakaan mengenai perancangan ataupun pengkajian seputar *meme* di kemudian hari.

## F. Definisi Operasional

### 1. *Meme*

*Meme* merupakan sebuah gagasan, ide, atau perilaku yang tersebar dari orang ke orang lainnya melalui imitasi/tiruan sehingga dapat membentuk budaya. Suatu hal dapat dikatakan *meme* jika terjadi suatu duplikasi atau peniruan.

### 2. *Internet*

*Internet* merupakan sebuah jaringan komputer yang menghubungkan antar media elektronik dalam berkomunikasi.

### 3. *Internet meme*

*Internet meme* merupakan salah satu bentuk turunan dari *meme* itu sendiri yang muncul karena adanya kemajuan teknologi digital yang menciptakan berbagai media berkomunikasi melalui jaringan *internet*.

### 4. *Motion Graphic*

*Motion graphic* merupakan bagian dari animasi yang dapat menggabungkan ilustrasi, foto, typografi, dan videografi.

## G. Metode Perancangan

### 1. Data yang Butuhkan

Pengumpulan data diperlukan supaya mendapatkan informasi yang akurat yang dapat mendukung proses perancangan nantinya. Diperlukan sumber literasi sebanyak mungkin sehingga rancangan memiliki landasan yang kuat.

Selanjutnya diperlukan juga pengambilan data dengan melalui kuesioner secara online untuk mendapatkan informasi yang akurat mengenai topik perancangan terhadap masyarakat pengguna internet.

#### a. Data Primer

Data mengenai *internet meme* yang didapat dari buku, website, sumber pustaka dan data terkait teori komunikasi visual, *motion graphic*, dari buku maupun *internet* untuk mendukung perancangan.

b. Data Skunder

Data kuesioner kepada pengguna *internet meme*. Pada kuesioner yang disebarkan akan mengumpulkan data usia pengguna *internet meme*, konsumsi *internet meme* oleh penggunanya, sampai topik paling dominan dijadikan *internet meme*.

2. Metode Perancangan dan Analisis Data

Analisa menggunakan metode 5W+1H yaitu :

a. What? (apa?)

Topik apa yang sedang diangkat dalam perancangan?

b. Who (siapa?)

Siapa *target audience* dari perancangan yang akan dibuat?

c. Where? (Di mana?)

Di mana hasil perancangan akan dipublikasikan?

d. When? (kapan?)

Kapan perancangan dipublikasikan untuk khalayak umum?

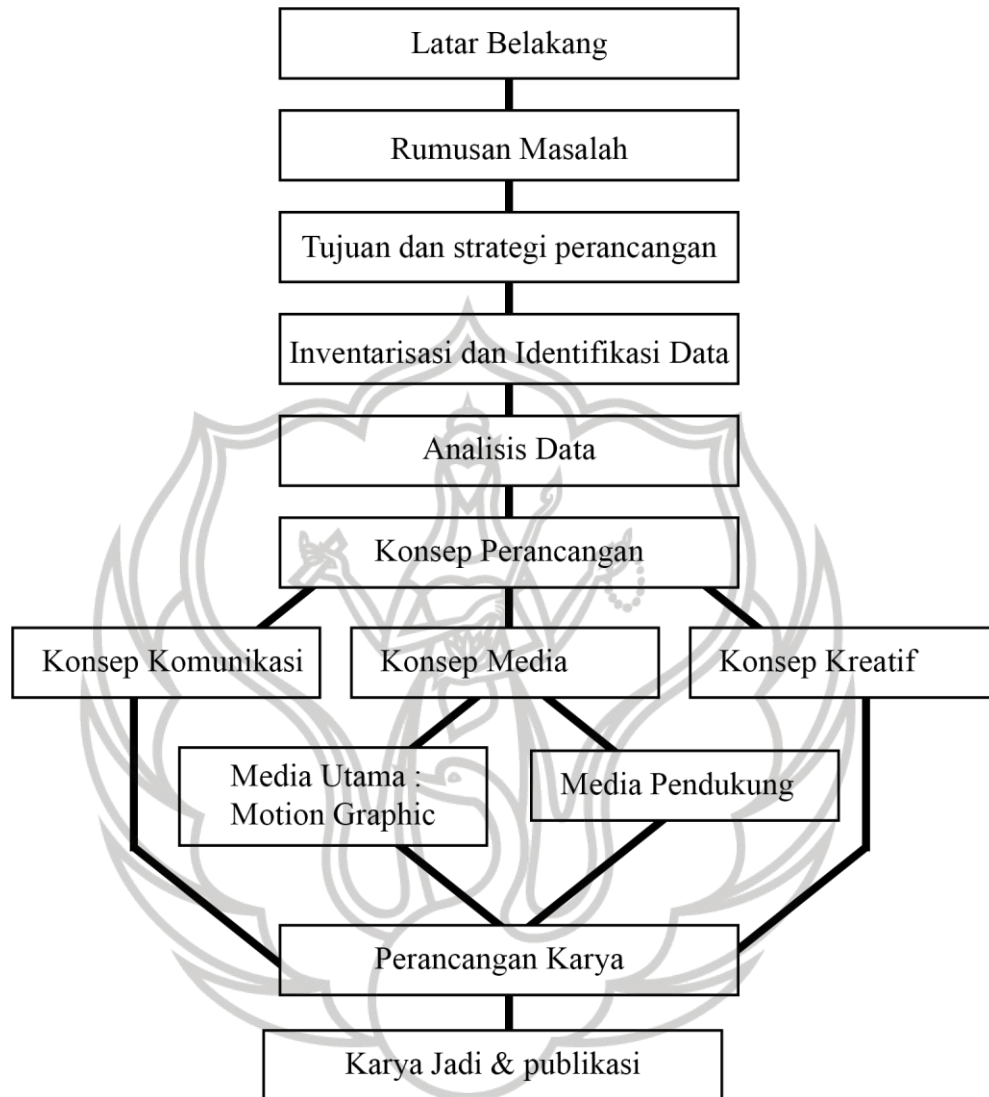
e. Why? (Mengapa?)

Mengapa diperlukan perancangan yang membahas *internet meme*?

f. How (bagaimana?)

Bagaimana cara memberikan edukasi melalui *motion graphic* mengenai *internet meme* kepada masyarakat?

## H. Skematika perancangan



Gambar 1.1. Bagan skematika perancangan  
(Sumber: Yafi,2020)

